# Dust War模块分析说明文档

|  |  |
| --- | --- |
| 版本 | V1.0 |
| 模块 | 操作优化/动画/状态机 |
| 负责 | 明 |
| 开始时间 | 2017年12月18日 |

## 一．实现目标

主要内容是构架动画调用的方式，熟悉处理状态机。

## 二．模块内容

### **1.操作优化部分**

尽可能接近lol的操作和视角，此处暂时不做限制。

### **2.状态机**

处理比较合理的状态机和操作，目标是攻击时停止位移和行走动画，并过度到攻击动画，目前的动作暂定为行走，攻击动作，四个技能动作和一个宝具动作。

### **3.通用动画调用方法**

设计一个合理的动作调用机制，设计为通用方法，设计枚举为行走，攻击，技能A,B,C,D,以及宝具，然后方法传入游戏对象和该枚举，就会调用对应动作。